

# Imagen real e imagen dibujada: inciertas fronteras en la historia del cine<sup>1</sup>

Valeria Camporesi

Universidad Autónoma de Madrid

Anuario del Departamento de Historia y Teoría del Arte  
(U.A.M.). Vol. XIII, 2001

## RESUMEN

*La introducción de las técnicas digitales y la aplicación de procedimientos de manipulación informática en el mundo de la producción cinematográfica está generando importantes transformaciones que hacen cada vez más evidente la cercanía entre el cine de imagen real y el cine de animación. A pesar del carácter innovador de la tecnología, sin embargo, ese acercamiento puede ser considerado como un nuevo paso en la continua ampliación de las posibilidades expresivas del medio que forma parte de la historia del cine desde la etapa muda.*

## ABSTRACT

*The introduction of digital techniques and of computer generated images in film production is giving birth to crucial changes which make more and more visible how close animated and live action films are. In spite of the innovative character of the new technology, that process can be read as a further step towards the continuous expansion of expressivity which characterizes the history of cinema since the silent years.*

En *Fahrenheit 451*, la película que François Truffaut rodó en 1966 adaptando la conocida novela de ciencia ficción de Ray Bradbury, hay una secuencia<sup>2</sup>, que Truffaut introduce, describe y comenta de la siguiente manera: "A continuación, un plano secuencia agradable de rodar en la habitación de Clarisse: muy Walt Disney. Clarisse es despertada por un ruido de la calle. Se incorpora, enciende una lámpara de cabecera, va hasta la ventana y abre las cortinas. Enfrente, una cortinita se abre, una muñeca se perfila tras la ventana. La luz azul, girando, de un coche de bomberos se refleja sobre Clarisse y, enfrente, la muñeca desaparece y la cortinita se vuelve a cerrar. Clarisse apaga la lámpara y se acurruca en un rincón de la habitación. Llaman a la puerta. Va hasta ella y entreabre. Su tío (a quien nunca hemos visto, tampoco vemos ahora y sólo

veremos adelante en foto) le dice que huya y cierra la puerta. Clarisse coge sus ropas, las echa sobre el armario, instala un taburete sobre la cama, se sube encima, levanta un tragaluz, recoge sus ropas, las arroja al tejado y sale al exterior. Seguimos viéndola en pijama por el tejado pasar entre dos chimeneas ante el cielo estrellado. Creía estar rodando un trozo de una película de animación"<sup>3</sup>.

Tradicionalmente, en los estudios de cine e historia de los medios audiovisuales en general se ha practicado una fuerte separación entre el así llamado cine de "imagen real" y el cine de animación<sup>4</sup>, separación que tiene muchas y variadas explicaciones<sup>5</sup>, así como llamativas excepciones<sup>6</sup>. Sin embargo, esta tendencia está siendo sometida a una revisión radical, a partir de la constatación de la cada vez más difundida aplicación al cine de imagen

real de las tecnologías digitales, y de las imágenes creadas por ordenador<sup>7</sup>. Según esta nueva interpretación, la práctica de los creadores cinematográficos contemporáneos invitaría por lo tanto a una radical reconsideración de la importancia relativa del cine de animación que de producción anómala se transforma, desde esta perspectiva, en eje de inspiración central.

Ambas posturas se apoyan en una interpretación forzada y abiertamente parcial de lo que es y debería ser el cine. Superar esa oblicuidad en la mirada implica inevitablemente una reflexión acerca de la complejidad y, a veces contradictoria, del desarrollo histórico de las imágenes en movimiento en su conjunto<sup>8</sup> que, sin poder aspirar a una nueva y definitiva definición, cuanto menos cuestione la validez de algunas visiones unilaterales. Este ensayo aspira a reconsiderar las posturas citadas proponiendo una reflexión acerca de la naturaleza del cine y una nueva manera de considerar su historia a partir de la integración del cine de animación en su desarrollo. Como Rondolino afirmó hace ya casi treinta años<sup>9</sup>, con todas sus peculiaridades, y gracias a ellas, el cine de animación merece un estudio riguroso que reconozca, describa y clasifique sus enormes potencialidades expresivas, y reconozca la legítima pertenencia de las imágenes dibujadas en movimiento al mismo mundo estético-comunicativo del cine de imagen real.

Ese reconocimiento tiene importantes implicaciones mucho más allá de los estudios de cine, ya que se asienta sobre una concepción del fenómeno cinematográfico como elemento crucial de la cultura visual contemporánea. El acercamiento metodológico de dibujo e imagen real que aquí se propone transforma el “universo-películas” en un posible punto de observación de procesos histórico-estéticos cuyo significado y extensión se proyecta hacia el articulado mundo de las imágenes, con su historia, concepción, presencia y función, en el conjunto de la sociedad. Parafraseando lo que escribió Gisèle Freund a propósito de la fotografía, el objetivo último de estas páginas es “demostrar, mediante un ejemplo concreto, las relaciones que provocan una mutua dependencia entre las expresiones artísticas y la sociedad”<sup>10</sup>.

## 1. EL CINE DE IMAGEN REAL COMO CONSTRUCCIÓN

El discurso historiográfico de reconstrucción de la historia de los medios audiovisuales insiste en la radical transformación en la mirada sobre el mundo que la fotografía introdujo a finales del siglo XIX, con su capacidad de reproducción mimética de la realidad. En línea con esta interpretación, los sucesivos avances en la reproducción del movimiento, primero, y, luego, la incorporación del sonido y del color, serían partes de ese recorrido que

lleva a la consecución progresiva de la aspiración de la traducción mecánica de la realidad en imágenes. La representación cinematográfica de los obreros saliendo de la fábrica de los Lumière en los orígenes míticos del cine parece poner un sello definitivo a la legitimidad de esa lectura.

Sin embargo, en esos famosos inicios del cine había algo más que pantallas e imágenes proyectadas: había espectadores. Así, cuando las cabezas ligeramente inclinadas hacia arriba que en silencio y en la oscuridad contemplan las imágenes de la pantalla, entran en el campo de visión de los estudiosos<sup>11</sup>, las cosas se complican y, además del público, va apareciendo, cada vez más claro, otro recorrido histórico, no menos legítimo que el anterior. En él, el cine supera su existencia física, de cúmulo de tiras de celuloide, y cobra vida como artefacto cultural<sup>12</sup>.

Érase una vez, a finales del siglo XIX, “un laberinto de descubrimientos, inventos, soluciones parciales y fracasos” que iba a llevar a la posibilidad de proyectar imágenes en pantalla que recreasen la ilusión del movimiento. Aunque “la mayoría de sus iniciadores siempre vieron en la imagen en movimiento una ayuda científica”<sup>13</sup>, hoy parece suficientemente comprobado que los espectadores tenían ante ese espectáculo una actitud ambivalente<sup>14</sup>. El asombro delante de la aparente exactitud mimética de las imágenes cinematográficas fue un poderoso ingrediente del poder de atracción del cine de los orígenes. Pero también la predisposición a entrar en una sala oscura para ver lo que al fin y al cabo eran imágenes y nada más que imágenes, tenía mucho que ver con el deseo de entretenimiento en el que más que el respeto a la reproducción de la realidad, contaba el poder de atracción narrativo y estético de lo que se proyectaba en la pantalla. Como se recuerda en la introducción al volumen que el Museum of Contemporary Art de Los Angeles ha dedicado al centenario de ese descubrimiento, “el cine se ha definido siempre como espectáculo, y ha colocado el deseo de ilusiones y de un misticismo secular por encima de la manifestación de sus bases ópticas, lo mágico por encima de la razón”<sup>15</sup>. Entonces, el cine no es hijo sólo de la fotografía, o no sólo de la fotografía documental<sup>16</sup>, sino también de las formas de espectáculo anteriores que, como la linterna mágica, los dioramas y los panoramas, fueron creando un público para las proyecciones en la sombra de imágenes que, antes de los descubrimientos de Niépce y Daguerre, tenían que ser dibujadas o pintadas.

Así, como afirma Brunetta, “en muchísimos casos, las imágenes, más que reflejar la realidad, han sido espejos de datos primarios de la mente. Han traducido emociones y múltiples tipos de lenguajes, desde el de los sueños hasta el de los mitos”<sup>17</sup>.

Es precisamente en ese espacio comunicativo, en el que se puede ver como las películas juegan con “expectativas de verosimilitud”<sup>18</sup> y de coherencia en la cons-

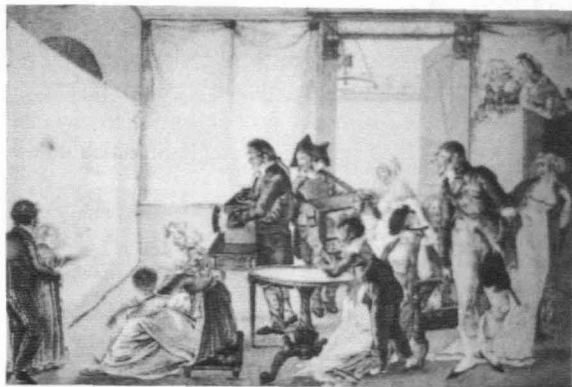


Fig. 1. J. F. Bosio, "La linterna mágica" (1804, aguafuerte). (Reproducido de G.P. Brunetta, "Il viaggio dell'icononauta dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumièr", Padua, 1997).

trucción del relato que pueden cambiar incluso radicalmente a lo largo de la historia o en distintos ámbitos culturales, y que sin embargo mantienen intacto su potencial explicativo como criterios analíticos aplicables a todos los apartados de la producción cinematográfica, desde el documental hasta el cine de animación. Las diferencias entre distintos tipos de películas serían entonces de grado, nunca absolutas y las transformaciones generadas por la aplicación de la imagen de síntesis al cine no supondrían ninguna ruptura importante en la concepción del medio. Esta interpretación ha inspirado importantes investigaciones de carácter histórico acerca de los creadores cinematográficos que más explícitamente se identificaron con la idea del cine-espectáculo que se contrapondría a la del cine-reportaje<sup>19</sup>. Las películas de Méliès, la sólida tradición de los efectos especiales, los trucos ópticos utilizados por grandes maestros de la talla de Orson Welles o Alfred Hitchcock, son sólo algunos de los ejemplos históricos que demuestran como en la dinámica espectadores/pantalla de cine siempre ha existido una tendencia a primar la consistencia y expresividad de las imágenes sobre la fidelidad de la reproducción de los así llamados elementos prefilmicos<sup>20</sup>.

La aplicación de técnicas digitales al cine de imagen real de la última década del siglo XX no sería entonces más que un nuevo paso en esa continua ampliación de las posibilidades expresivas del medio. Si el escaneado de fotografías dota a la imagen aparentemente analógica con la misma flexibilidad del dibujo, no hay que olvidar que la utilización de imágenes dibujadas y/o manipuladas fotográficamente es tan antigua como el cine. La videomorfización en *Terminator 2* (J. Cameron, 1991)<sup>21</sup>, la sustitución de actores con simulaciones digitales en *Jurassic Park* (S. Spielberg, 1993), las manipulaciones de *Forrest Gump* (R. Zemeckis, 1994) que pareció mar-

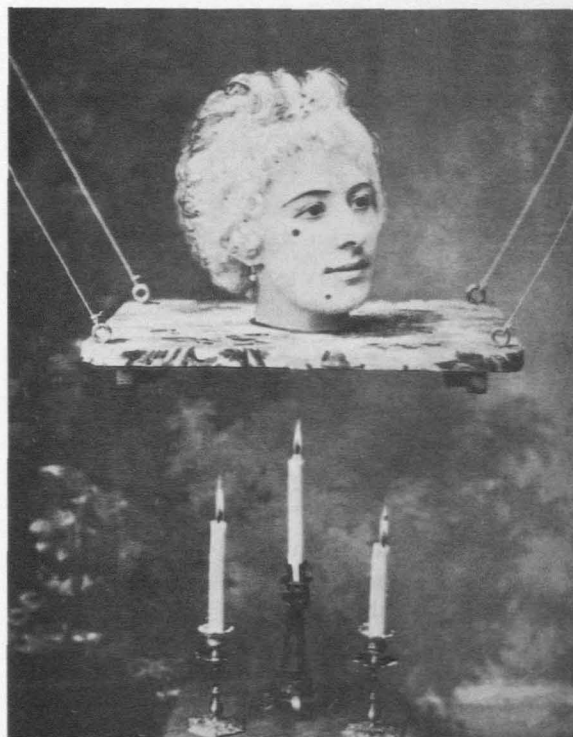


Fig. 2. Fotograma de "Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin" (G. Méliès, 1896). (Reproducido de G.P. Brunetta, ed., "Storia del cinema mondiale", Turín, Einaudi, 1999).

car el fin de la era del cine como se había conocido hasta ese momento, o el empleo de la técnica del "tiempo congelado" en *Matrix* (A. y L. Wachowski, 1999), aún siendo todas aportaciones espectaculares, se pueden leer como nuevas manifestaciones de una concepción ya muy antigua del cine como instrumento de representación de mundos fantásticos.

No obstante, la continuidad a nivel de mecanismos básicos de funcionamiento y construcción de sentido no debería ocultar la existencia de modulaciones históricas y las especificidades de los distintos géneros, tanto en relación con las expectativas de verosimilitud de los espectadores, como con el grado de control ejercido por los creadores cinematográficos sobre su producto<sup>22</sup>. Es imposible entrar aquí en un detallado recorrido histórico que analice modalidades, circunstancias y características del componente antinaturalista de la producción cinematográfica a lo largo de los cien años largos de existencia del cine en muy variadas circunstancias sociales, geográficas y culturales. No será posible entonces establecer aquí una hipótesis mínimamente equilibrada y justificada acerca de la dinámica continuidades/cambios y uniformidad/peculiaridades que cualquier perspectiva diacrónica impone.





Fig. 3. Fotograma de "Terminator 2: Judgement Day" (J. Cameron, 1991). (Reproducido de K. Thompson y D. Bordwell, "Film History. An Introduction", Nueva York, 1994).

Sin embargo, es posible afirmar que, aunque no exista una antinomía absoluta entre el cine que imita la realidad y el cine que se sitúa abiertamente en mundos imposibles (ciencia-ficción, animación, adaptaciones de cómic), las expectativas de verosimilitud de los espectadores no son las mismas y esto genera importantes diferencias en el trabajo de los creadores de cine y en su relación con la manipulación de las imágenes, ya sea con técnicas tradicionales o con la aplicación de la informática.

Una experiencia reciente demuestra que la mayor disposición al juego del espectador contemporáneo, asociada a un tipo de película tradicionalmente más desvinculada de la representación realista, genera una situación particular. El ejemplo es el de *Dick Tracy* (W. Beatty, 1990), reciente adaptación al cine de imagen real del conocidísimo cómic de Chester Gould<sup>23</sup>. Para representar el escenario en el que se desenvuelve el protagonista, en lugar de decorados corpóreos o telas pintadas, en la película se utilizaron planos de matte<sup>24</sup> en los que las imágenes pintadas del fondo se integraban con secuencias filmadas por separado, técnica muy común en el cine de imagen real. Pero con una importante diferencia, como señala uno de los dibujantes del escenario: "Me gustó la idea de que por primera vez no teníamos que esforzarnos en ocultar los planos de matte ... Normalmente, tienes que dar al público el máximo de realidad posible, así en un momento dado cueles un plano de matte esperando que nadie lo note. En esta película, los planos de matte son la realidad"<sup>25</sup>. En este juego cada vez más libre con respecto a la exactitud de la representación mimética, las películas se revelan como construcciones y en el proceso se amplía, por un lado, el espectro de las posibilidades expresivas del medio, y, por otro lado, se aumenta el control que el creador puede ejercer sobre su obra. Ambas situaciones son, desde siempre, características intrínsecas del cine de animación.



Fig. 4. Fotograma de "Dick Tracy" (W. Beatty, 1990). (Reproducido de F. Neumann, ed., "Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner", Munich/Londres/Nueva York, Prestel, 1999).

## 2. PECULIARIDADES DEL CINE DE ANIMACIÓN

Que el cine de animación tenga "caracteres propios que hay que indagar" parece una afirmación difícil de discutir. Esas particularidades se manifiestan en los dos momentos esenciales del proceso de creación de una película: la producción propiamente dicha y el consumo o recepción. Tradicionalmente, se asociaba el cine de animación con técnicas especiales de filmación "que prescinden de la reproducción mecánica de la realidad fenoménica así como, en casos extremos, de la utilización misma de la cámara"<sup>26</sup>. La aplicación de procesos de manipulación digital en películas de imagen real descrito anteriormente invalida en buena medida esa afirmación, ya que cada vez más en el cine todavía clasificado como de "imagen real" es posible alejarse de la "reproducción mecánica de la realidad fenoménica". La diferencia crucial, aunque más de grado que de esencia, habría que buscarla entonces a partir de otros presupuestos. Como se ha intentado argumentar, en lo que se refiere a la recepción, el cine de animación pertenece claramente a ese sector de la producción cinematográfica que los espectadores disfrutaban a partir de bajas expectativas de verosimilitud. Esto introduce tales consecuencias en el proceso de producción, que precisan una nueva definición de este tipo de cine, más ajustada a las innovaciones en curso.

Es evidente que "al mismo tiempo que el espectador rebaja sus expectativas de verosimilitud ante la representación, las posibilidades de construir mundos de ficción aumentan"<sup>27</sup>. Dicho en otras palabras, la animación, por sus características técnicas y contextos de recepción, proporciona "un control absoluto de la puesta en escena"<sup>28</sup>

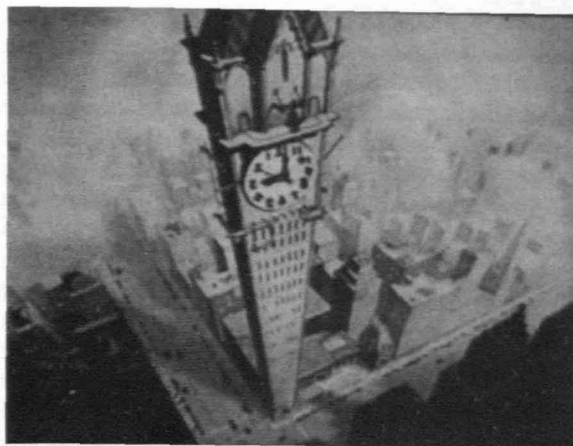


Fig. 5. Fotograma de "Clock Cleaners" (B. Sharpsteen, 1937). (Reproducido de D. Bordwell y K. Thompson, "El arte cinematográfico. Una introducción", Paidós, 1996).

donde tanto las limitaciones técnicas propias del proceso de filmación, como las generadas por las expectativas de representación naturalista de la realidad fenoménica tienden a desaparecer, o, cuanto menos, a ejercer una influencia sustancialmente menor sobre el producto final. Esto implica que las películas de animación se conciben normalmente desde principios estéticos muy elaborados y a través de un proceso de producción y preproducción que, aun habiéndose en parte simplificado hoy por la intervención del ordenador y la tecnología digital, sigue implicando un trabajo artístico extraordinariamente riguroso y, a la vez, creativo.

Fue precisamente la intensidad de la manipulación artística invertida en la creación de películas de animación la que a finales de los años Veinte atrajo el interés de un cineasta como Eisenstein. Agudo estudioso y defensor de la necesidad de desarrollar al máximo las potencialidades expresivas del lenguaje cinematográfico, además de poderoso realizador de películas muy innovadoras desde ese punto de vista, Eisenstein se dedicó durante su viaje a Estados Unidos en los años de la transición al sonoro<sup>29</sup> a estudiar las películas de Walt Disney: "A veces me da miedo mirar sus obras," escribió el director soviético. "Por esa especie de perfección absoluta en la que están instaladas. Parece como si ese hombre (W. Disney) conociera no sólo la magia de los medios técnicos, sino que supiera hacer vibrar las cuerdas más secretas del pensamiento, de las imágenes mentales y de los sentimientos humanos"<sup>30</sup>.

Según Eisenstein, "la premisa ... del atractivo de Walt Disney era el rechazo a la forma fija, la libertad en contra de la rutina, la facultad dinámica de asumir no importa que forma". Es lo que el director soviético define como la



Fig. 6. "Sergei Eisenstein" (fotografía realizada por André Kertész, París, 1929). (Reproducida de A. Kertész, "Mi Francia", Madrid, Fundación ICO, 2000).

*plasmaticité*, "la liberación de la forma de los cánones de la lógica y de la estabilidad adquirida de forma definitiva". Evidentemente, Eisenstein se refiere aquí a todo lo que el dibujo animado hereda del dibujo, y, más en general a ese "amplio abanico de tradiciones" culturales, que incluye desde "las historietas, y las viñetas cómicas de los periódicos", hasta "la caricatura, las fantasmagorías, los teatros de sombras y las prácticas espectaculares del teatro de marionetas o el guiñol"<sup>31</sup>. A las propiedades intrínsecas de la *plasmaticité*, y a las sugerencias fantásticas de tradiciones culturales de las que el dibujo animado recoge la inspiración, el cine añade su especial particularidad: la posibilidad de representar el movimiento, o sea de *animar los dibujos*. Gracias al añadido del movimiento, el cine, según Eisenstein, otorga al dibujo un alma, un *ánima*: "por que nosotros sabemos que son dibujos y no pueden ser vivientes ... sabemos que son maravillas y trucos de la técnica y que en ningún lugar del mundo existen seres parecidos a ellos, y sin embargo los percibimos como ... existentes y hasta ¡nos creemos que puedan pensar!"<sup>32</sup>.



Fig. 7. Oskar Fischinger realizando "Motion Painting" (1947). (reproducido de G. P. Brunetta, "Storia del cinema mondiale", vol. I, Turín, 1999).

Ya se ha recordado como son precisamente estas peculiares convenciones de lectura, desmarcadas de las experiencias materiales de vida de los espectadores, las que determinan la amplitud del espacio creativo de los animadores. Esto no quiere decir que el proceso de producción de dibujos animados sea más sencillo o menos riguroso que en el cine de imagen real. Según sea el objetivo final una película más o menos ajustada a las reglas de la narración clásica, o una cinta abstracta, o una mezcla de las dos<sup>33</sup>, los animadores "tienen que predisponer anticipadamente el movimiento final de la película, repartiéndolo en muchas unidades de tiempo determinadas por reglas de composición precisas que, naturalmente, pueden no adecuarse a los datos experimentales del tiempo real"<sup>34</sup> pero no por eso son menos laboriosas de configurar<sup>35</sup>. Es crucial en el trabajo de los animadores encontrar un equilibrio entre reglas abstractas de composición y libertad creativa, sobre todo en tres aspectos de la imagen final: la composición figurativa del encuadre, el movimiento de los personajes y/u objetos animados al interior del plano, y el ritmo de la narración entre un plano y el siguiente. Ello implica que sean capaces de controlar a la vez cada imagen (cada fotograma) y su relación con la imagen (el fotograma) que la precede y le sucede. Es decir, las dos características formales más importantes del cine de animación son: la estructura de la composición de cada imagen, ya que se trata de una composición fuertemente pictórica y tendencialmente estática donde el movimiento es de personajes y objetos en su interior; y el ritmo, o sea la sucesión en el tiempo de imágenes estáticas.

La aplicación de las tecnologías digitales al cine de animación no altera de forma sustancial esta configuración del trabajo de los animadores, ya que la disponibilidad de la imagen de síntesis se ha ido integrando en un

sistema de producción en el cual no se han eliminado del panorama del cine mayoritario, ni las prácticas de trabajo artesanal<sup>36</sup>, ni necesariamente las preocupaciones por la calidad del producto final<sup>37</sup>. Por lo que se refiere al ámbito de la producción minoritaria y experimental, la combinación de imagen de síntesis con voluntad de experimentación es todavía más clara. Hay importantes sectores de producción de cine de animación que hacen de las tecnologías digitales y, en general, del mundo informático, incluyendo Internet y la interactividad, su eje de inspiración. En este particular sector, la continuidad con la época predigital es todavía más evidente, ya que los propósitos de innovación, el esfuerzo de penetrar y explotar hasta sus últimas consecuencias las posibilidades expresivas de las distintas técnicas, es característica intrínseca del cine experimental desde su nacimiento como sector específico y consciente de la producción cinematográfica. En muchos momentos cruciales de la historia del cine, experimentadores destacados y a menudo asociados con corrientes y movimientos de las artes plásticas, han utilizado las películas de animación como medio de expresión privilegiado. Esto ha ido creando "un cine (...) consciente de su estatuto artístico y deseoso de experimentar sobre si mismo, buscando nuevos temas, nuevas imágenes y nuevas sinestesias"<sup>38</sup>. La realización de películas abstractas de animación<sup>39</sup> a través de distintas técnicas en los años Veinte, como las que realizaron Walter Ruttmann, Hans Richter, Oskar Fischinger o Alexandre Alexeieff, es uno de los grandes momentos de compenetración entre este tipo de cine y la investigación artística en las artes plásticas.

Pero igualmente firme es la voluntad de experimentación en artistas que se dedicaron a este tipo de producción en otros ámbitos históricos y geográficos<sup>40</sup>. Es de sobra conocida la influencia ejercida en este sentido por la United Productions of America en Estados Unidos que, desde la industria "decidió llevar hasta sus últimas consecuencias esa vinculación entre animación y vanguardias"<sup>41</sup> que ya se había intentado establecer con anterioridad en la Disney. Igualmente inevitable es la referencia a la trayectoria creativa de Norman McLaren, que abarca cuarenta años de actividad en el medio analizado, con una inquebrantable actitud experimentadora. Teniendo en cuenta esta trayectoria, no parece sorprendente que "la apropiación de medios electrónicos"<sup>42</sup> sea una de las modalidades expresivas del cine experimental contemporáneo en general, y que las películas de animación que se producen con ese espíritu integren en sus propuestas las más recientes aplicaciones de la tecnología digital al cine experimental de animación. De ellas se ha hecho eco, entre otros, el Festival "Onedotzero" organizado por el Institute of Contemporary Arts de Londres y que, desde 1997, se propone difundir lo más innovador que se produce a nivel mundial en el mundo de los medios digitales, entre los que incluye, específicamente, el cine<sup>43</sup>.



El complejo juego de relaciones recíprocas, formales e intertextuales, que es posible detectar entre imagen dibujada e imagen cinematográfica se presenta como un lugar de observación privilegiado desde donde analizar la cultura visual contemporánea<sup>44</sup>. Para abrir esta perspectiva, la primera idea que hay que cuestionar es la noción de que exista una ruptura radical entre el cine contemporáneo y todo lo que se hizo con anterioridad. Según esta interpretación, la transición del cine de base fotográfica a la utilización cada vez más extensa de la tecnología digital supondría una transformación radical de la naturaleza misma del medio expresivo, que habría pasado repentinamente de la reproducción mimética que la definía antes, a la manipulación, que sería su característica actual, preparada por el vídeo. La segunda de estas polaridades supuestas es el corolario de la primera, que se ha pretendido poner en tela de juicio, y es la que establece una antinomia irreconciliable entre cine de imagen real de base fotográfica analógica e imagen dibujada que la tecnología digital estaría malignamente borrando de nuestras conciencias.

Según la argumentación expuesta, ambas posturas tienden a ocultar un hecho incontrovertible, que es que el cine

nació como un sistema de representación ambiguo con respecto a la realidad, y la utilización del dibujo, y de otras imágenes sin base fotográfica, así como los efectos especiales en su acepción más amplia, forman parte de su historia desde los orígenes, y no hacen sino enfatizar el componente anti-naturalista del proceso de construcción de una película. La actual mezcla inseparable de imágenes de síntesis y analógicas no es sino un paso más en una dirección bien consolidada en los más de cien años de vida del cine, que podría abarcar productos tan diversos, y tan profundamente enraizado en la historia del cine, como los documentales y los reportajes ficticios y el docudrama, además de las películas de efectos especiales, y todas esas producciones de ficción que utilizan de forma más o menos extensa trucos visuales (maquetas, dibujos, o manipulaciones fotográficas, por ejemplo). Tener en cuenta esta complejidad no significa poner en duda la existencia de códigos, técnicas, aproximaciones formales y estilísticas específicas de los distintos apartados de la producción cinematográfica, sino evitar que la puesta al día que la transformación continua de nuestros paradigmas de conocimiento induce aplaste la perspectiva histórica estrechando el campo de visión de nuestra mirada.

## BIBLIOGRAFÍA ESENCIAL

- BENDAZZI, Giannalberto, "L'animazione europea, ieri e oggi", in G.P. Brunetta, ed., *Storia del cinema mondiale. Volume primo. L'Europa*, Turín, Einaudi, 1999, pp. 561-594.
- BENET, Vicente J., *Un siglo en sombras. Introducción a la historia y la estética del cine*, Valencia, Ediciones de la Mirada, 1999.
- BORDWELL, David y THOMPSON, Kristin, *El arte cinematográfico. Una introducción*, Barcelona, Paidós, 1995.
- BROUGHER, Kerry, "Hall of Mirrors", in *Art and Film since 1945*, Los Angeles, Museum of Contemporary Art/The Monacelli Press, 1996.
- BRUNETTA, Gian Piero, *Il viaggio dell'icononauta dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*, Padua, Marsilio, 1997.
- CASETTI, Francesco, *Teorías del cine*, Madrid, Cátedra, 1994.
- COMA, Javier y Román GUBERN, *Los cómics en Hollywood. Una mitología del siglo*, Barcelona, Plaza & Janés, 1988.
- COSTA, Jordi, "La brillante decadencia de la animación", en C.F. Heredero y C. Torreiro, eds., *Historia general del cine. Volumen X. Estados Unidos (1955-1975). América Latina*, Madrid, Cátedra, 1996.
- CRAFTON, Donald, *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*, Cambridge, MIT Press, 1982.
- DE FELIPE, Fernando, *Joel y Ethan Coen. Barton Fink*, Barcelona, Paidós, 1999, Sergei M. Eisenstein, *Walt Disney*, París, Circé, 1991.
- ELSAESSER, Thomas, y Kay HOFFMANN, eds., *Cinema futures: Cain, Abel or cable? The Screen Arts in the digital age*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 1998.
- GUBERN, Román, *Del bisonte a la irrealidad virtual. La escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama, 1996.
- HALAS, John y MANVELL, Roger, *The Technique of Film Animation*, Nueva York, Hastings House, 1968.
- HILL, John y Church GIBSON, Pamela, eds., *The Oxford Guide to Film Studies*, Oxford, Oxford University Press, 1998, pp. 595-604.
- MALTIN, Leonard, *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*, Nueva York, New American Library, 1980.
- MANZANERA, María, *Cine de animación en España. Largometrajes 1945-1985*, Murcia, Universidad, 1992.
- MARINIELLO, Silvestra, "Cine y sociedad en 'los años de oro del cine soviético'", en M. Palacio y J. Pérez Perucha, eds., *Historia general del cine. Vol. V: Europa y Asia (1918-1930)*, Madrid, Cátedra, 1997, pp. 211-258.
- MORITZ, William, "Animation", en J. Hill y P. Church Gibson, eds., *The Oxford Guide to Film Studies*, Oxford, Oxford University Press, 1998, pp. 267-275.
- MOSCARDÓ GUILLÉN, José, *El cine de animación en más de 100 largometrajes*, Madrid, Alianza, 1997.
- NEUMANN, Dietrich, ed., *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich/Londres/Nueva York, Prestel, 1999.

- NOWELL-SMITH, Geoffrey, ed., *The Oxford History of World Cinema*, Oxford/Nueva York, Oxford University Press, 1996.
- NEUMANN, Dietrich, ed., *Film Architecture: Set Designs from Metropolis to Blade Runner*, Munich/Londres/Nueva York, Prestel, 1999.
- O'PRAY, Michael, "The animated film", en J. Hill y P. Church Gibson, eds., *The Oxford Guide to Film Studies*, Oxford, Oxford University Press, 1998, pp.434-439.
- PARKINSON, David, *Historia del cine*, Barcelona, Ediciones Destino, 1998.
- RONDOLINO, Gianni, *Storia del cinema d'animazione*, Turín, Einaudi, 1974.
- STEPHENSON, Ralph, *Animation in the Cinema*, Nueva York, Barnes, 1967.
- THOMPSON, Kristin y David BORDWELL, *Film History. An Introduction*, Nueva York, McGraw-Hill, 1994.
- TRUFFAUT, François, *La noche americana. Guión. Fahrenheit 451. Diario de rodaje*, Valencia, F. Torres, 1974.

## NOTAS

- <sup>1</sup> Este ensayo es la reelaboración de la ponencia presentada en el Curso de Verano de la UCM, "Imágenes dibujadas para un nuevo milenio", dirigido por los profesores Antonio Lara García y Federico Moreno Santabarbara en agosto de 2000. Quisiera agradecer aquí sus comentarios, así como los de los demás asistentes al curso entre los que quisiera destacar los de Juan Millares y Juan Acevedo.
- <sup>2</sup> Secuencia 28, mins 73-74.
- <sup>3</sup> TRUFFAUT, F., *La noche americana. Guión. Fahrenheit 451. Diario de rodaje*, Valencia, 1974, pp. 248-249.
- <sup>4</sup> Según la definición de Bordwell y Thompson "las películas de animación se crean generalmente mediante una técnica que fotografía solamente un fotograma cada vez, con leves cambios en la puesta en escena que crean la ilusión de movimiento en pantalla. La puesta en escena en sí podría consistir de dibujos, figuras de arcilla, imágenes creadas por ordenador en un monitor u otros objetos. Incluso existe un tipo de animación que se crea pintando directamente en la tira de película". BORDWELL, D. y THOMPSON, K. *El arte cinematográfico. Una introducción*, Barcelona, 1995, p. 417. Con respecto a las modalidades de integración del cine de animación en el cine en su conjunto, véase CRAFTON, D., *Before Mickey: The Animated Film 1889-1928*, Londres, 1887; KLEIN, N. M., *Seven Minutes: The Life and Death of American Animated Cartoons*, Londres, 1993.
- <sup>5</sup> Véase BENDAZZI, G. "L'animazione europea, ieri e oggi", en G. P. Brunetta, ed., *Storia del cinema mondiale. Volume primo. L'Europa*, Turín, 1999, pp. 561-594.
- <sup>6</sup> Una de las más influyentes en el mundo de los estudios de cine es la que practican David Bordwell y Kristin Thompson en su manual de introducción al arte cinematográfico citado anteriormente, que incluye el cine de animación en su marco analítico general. Para una reciente reflexión acerca de las homogeneidades y diferencias en el panorama de las "artes de la pantalla" véase ELSAESSER, T. y HOFFMANN, K., eds., *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? The Screen Arts in the Digital Age*, Amsterdam, 1998. En castellano, GUBERN, R. *Del bisonte a la irrealdad virtual. La escena y el laberinto*, Barcelona, 1996; y LAROCHE, M., "Las imágenes de síntesis y la contaminación de la analogía", *Archivos de la Filmoteca Valenciana*, 27 (octubre 1997), pp. 214-225.
- <sup>7</sup> Véase, por ejemplo, O'PRAY, M., "The animated film", en Hill, J. y Church Gibson, P. (eds.), *The Oxford Guide to Film Studies*, Oxford, 1998, p. 438.
- <sup>8</sup> Como la que se refleja en BENET, V., *Un siglo en sombras. Introducción a la historia y la estética del cine*, Valencia, 1999. El autor se hace eco de las reflexiones de ALTMAN, R., "Otra forma de pensar la historia (del cine): un modelo en crisis", *Archivos de la Filmoteca Valenciana*, Vol. 22, 1996, pp. 6-19.
- <sup>9</sup> Véase RONDOLINO, G., *Storia del cinema d'animazione*, Turín, 1974.
- <sup>10</sup> FREUND, G., *La fotografía como documento social*, Barcelona, 1993, p. 9.
- <sup>11</sup> La bibliografía sobre la recepción y el público del cine desde sus orígenes es ya muy amplia y ambiciosa en sus planteamientos teóricos. En la nueva edición de G.P. Brunetta (*Buio in sala. Cent'anni di passioni dello spettatore cinematografico*, Padúa, 1997, pp. vii-xiv.), el autor hace una elocuente síntesis del significado de estos estudios.
- <sup>12</sup> Asumimos los planteamientos de A. Costa, asentados a su vez en una sólida tradición teórica en los estudios sobre cine. Véase COSTA, A., *Saber ver el cine*, Barcelona, 1991, particularmente el cap. 1.
- <sup>13</sup> Ambas citas de PARKINSON, D., *Historia del cine*, Barcelona, 1998, p. 7.
- <sup>14</sup> Ver BRUNETTA, G.P., *Il viaggio dell'icononauta dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumiére*, Padua, 1997 y, del mismo autor, *Buio in sala. Cent'anni di passioni dello spettatore cinematografico*, Padua, 1989.
- <sup>15</sup> BROUGH, K., "Hall of Mirrors" en *Art and Film since 1945*, Los Angeles, 1996, p. 22.
- <sup>16</sup> La referencia es evidentemente a la fotografía como construcción, en la que la relación con el referente es muy compleja. Una contribución reciente sobre el tema es la de FAUSING, B., "Sore society: the dissolution of the image and the assimilation of the trauma", en FULLERTON, J. y SÖDERBERGH-WIDDING, A., (eds.), *Moving Images: From Edison to the Webcam*, Londres/Sidney, 2000, pp. 69-82.
- <sup>17</sup> BRUNETTA, *Il viaggio, ob.cit.*, p. 14.
- <sup>18</sup> BENET, *ob.cit.*, p. 138.



- <sup>19</sup> Para una descripción analítica de las principales posturas teóricas acerca de la naturaleza del cine con respecto a la realidad fenoménica, véase CASETTI, F., *Teorías del cine 1945-1990*, Madrid, 1993.
- <sup>20</sup> "Es decir, dotados de una existencia y de una significación previas al acto de la filmación cinematográfica". La definición es de COSTA, *ob.cit.*, p. 277.
- <sup>21</sup> La videomorfización es una "transformación progresiva de las imágenes digitales, alterando gradualmente su forma, tamaño o color". La definición es de GUBERN, *ob.cit.*, p. 186.
- <sup>22</sup> Con respecto a la formulación de la definición del grado de control ejercido por los creadores cinematográficos sobre sus películas, véase ALLEN, R. C., y GOMERY, D., *Teoría y práctica de la historia del cine*, Barcelona, 1995, pp. 269-271.
- <sup>23</sup> Para una historia de las adaptaciones de este cómic al cine, véase COMA, J. y GUBERN, R., *Los cómics en Hollywood. Una mitología del siglo*, Barcelona, 1988, pp. 114-117.
- <sup>24</sup> "Un tipo de plano ... en el que diferentes zonas de la imagen (normalmente los actores y el decorado) se fotografían por separado y se combinan en el laboratorio". La definición es de BORDWELL y THOMPSON, *ob.cit.*, p. 495.
- <sup>25</sup> Comentario de Harrison Ellenshaw citado en NEUMANN, D.(ed.), *Film architecture: set design from Metropolis to Blade Runner*, Munich/Londres/Nueva York, 1999, pp. 172-173.
- <sup>26</sup> RONDOLINO, *ob.cit.*, pp. xv-xvi, donde se encuentra también la siguiente cita.
- <sup>27</sup> BENET, *ob.cit.*, p. 138.
- <sup>28</sup> BORDWELL y THOMPSON, *ob.cit.*, p. 417. Como afirma S. Pummel, "los animadores tan sólo tenemos una cosa en común. Somos todos *freaks* del control", citado en DE FELIPE, F., *Joel y Ethan Cohen. Barton Fink*, Barcelona, 1999, p. 53.
- <sup>29</sup> Para un análisis y contextualización del viaje de Eisenstein a Estados Unidos, véase MARINIELLO, S., "Cine y sociedad en 'los años de oro del cine soviético'", en PALACIO, M. y PÉREZ PERUCHA, J. (eds.), *Historia general del cine. Volumen Quinto. Europa y Asia (1918-1930)*, Madrid, 1997, pp. 225-241. En cuanto a su obra gráfica, véase ARMENGUAL, B., *Sergei Eisenstein. El acorazado Potemkin*, Barcelona, 1999, pp. 118-121.
- <sup>30</sup> EISENSTEIN, S.M., *Walt Disney*, París, 1991, p. 11. Las citas siguientes son de las pp. 28 y 30, respectivamente.
- <sup>31</sup> Véase BENET, *ob.cit.*, p. 139. Estas tradiciones pueden tener un peso determinante también en el cine de imagen real.
- <sup>32</sup> EISENSTEIN, *ob.cit.*, p. 78.
- <sup>33</sup> Hay muchos ejemplos de insertos no diegéticos en largometrajes de dibujo animado organizados en un sistema narrativo clásico.
- <sup>34</sup> RONDOLINO, *ob.cit.*, p. xvii.
- <sup>35</sup> Para una ilustración gráfica del trabajo de creación de un dibujos animados en los primeros años, véase, por ejemplo, la introducción a la versión actualmente en circulación de la película de Winsor McCay, *Gertie the Dinosaur*, de 1914. La insistencia en de la laboriosidad del trabajo de preparación y producción de una película de animación sigue siendo una de los elementos comunes en las campañas de lanzamiento de productos de este tipo. En este sentido, es interesante consultar las referencias a las películas de estreno en la revista on-line *Visual effects art* ([www.vfxpro.com](http://www.vfxpro.com)).
- <sup>36</sup> La decisión de Tim Burton de aplicar la antigua técnica de la filmación fotograma por fotograma en *Pesadilla antes de Navidad* (1993) como estrategia consciente de resistencia en contra de las nuevas tecnologías lo confirma.
- <sup>37</sup> El caso de *Toy Story* (J. Lassater, 1995) es ejemplar desde este punto de vista: el primer largometraje de animación íntegramente realizado con ordenador fue unánimemente elogiado por su calidad.
- <sup>38</sup> BENDAZZI, *ob.cit.*, p. 562.
- <sup>39</sup> Ver LE GRICE, M., *Abstract Film and Beyond*, Londres, 1977 y LAWDER, S., *The Cubist cinema*, Nueva York, 1975. También aquí, las fronteras entre experimentación y cine más comercial son relativas, como demuestran, por ejemplo, las colaboraciones de Oskar Fischinger con Walt Disney; así como las compenetraciones con el cine de imagen real en época predigital, como la participación de Alexeieff a la película *El proceso* (O. Welles, 1962).
- <sup>40</sup> Es singular en este sentido la recuperación de la inspiración surrealista en las películas de muñecos animados de Jan Svankmajer. Ver HAMES, P., ed., *Dark Alchemy: The Films of Jan Svankmajer*, Trowbridge, 1995.
- <sup>41</sup> COSTA, *ob.cit.*, p. 187. Costa analiza también con cierto detenimiento la producción de McLaren.
- <sup>42</sup> THOMPSON, K. y BORDWELL, D., *Film History. An introduction*, Nueva York, 1994, p. 692.
- <sup>43</sup> Para más información acerca de este Festival se puede consultar la dirección Internet [ica.org.uk/season/onedotzero4](http://ica.org.uk/season/onedotzero4)
- <sup>44</sup> Para ejemplos en la práctica cinematográfica, véase CHION, M., *Los oficios del cine*, Madrid, 1996, pp. 425-439.